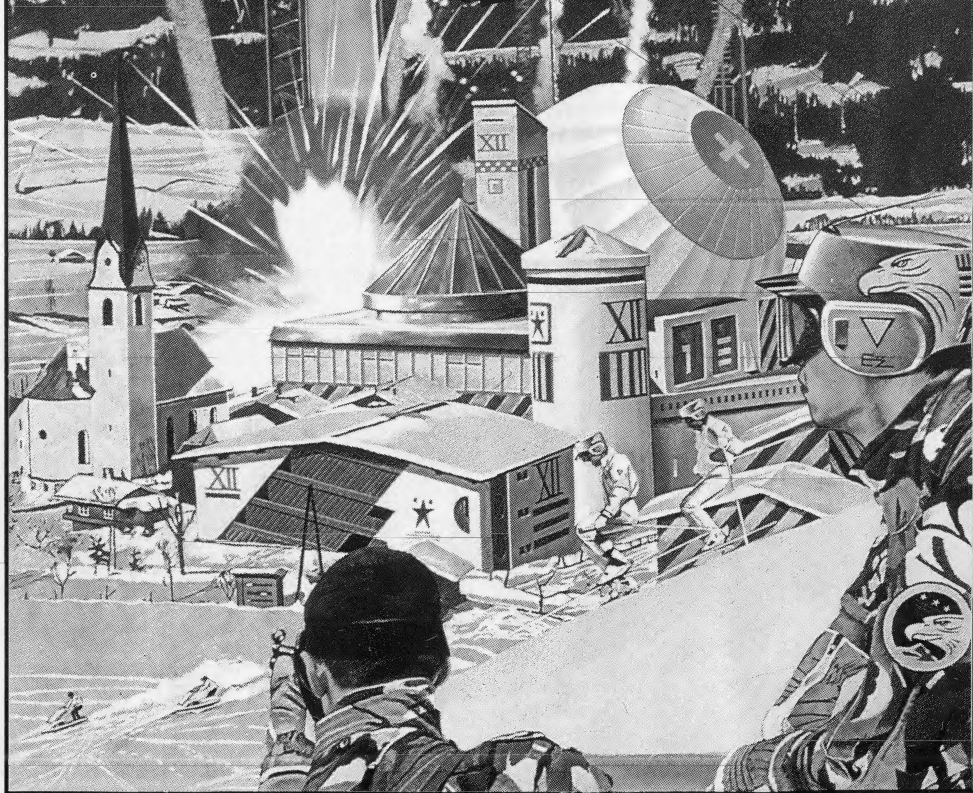


MIDWINTER



INSTRUCTION BOOKLET

MIDWINTER

LOADING INSTRUCTIONS

IMPORTANT - FOR VIRUS PROTECTION. TURN YOUR COMPUTER OFF AND LEAVE FOR A MINIMUM OF TEN SECONDS BEFORE TURNING IT BACK ON.

ATARI ST/E & COMMODORE AMIGA

- Insert the Master Disc and turn computer on. The game will automatically load.

IBM PC & COMPATIBLES

- Boot your computer using an MSDOS system disc.
- When the system prompt appears, log-on to the appropriate floppy drive (Using A: [RETURN] for example).
- Type 'MIDWINTR' and press RETURN.

GAMEPLAY INSTRUCTIONS

Midwinter is a highly complex strategy game. It is easy to learn, but difficult to master. Many of the screens are driven by easily identifiable icons, the functions of which are detailed later. When the game has loaded, select 'Training' mode from the Game Options screen, to familiarise yourself with the game's concepts.

SCENARIO

You are in control of Captain John Stark, leader of the Free Villages Peace Force, the law enforcement agency on the island of Midwinter. Enemy forces under the control of evil General Masters have set up their base in the south-east and are attempting to capture your Heat Mines which are distributed throughout the island. Your objective is to recruit fellow members of the F.V.P.F. (There are 32 in total) and ultimately to defeat General Masters by destroying his headquarters in Shining Hollow.

TRAINING MODE

Click on Captain Stark's portrait from the Team Display to access his Personality Display. Each of the team's Personality Displays give vital information as to their abilities and characteristics. The successful interaction of the 32 members of the F.V.P.F. is the key to winning. You must move Stark around the island to meet up with other people and hopefully recruit them.

Select the Main Map icon to ascertain Stark's whereabouts. The map shows locations of strategic importance as green dots which may be highlighted by selecting the buttons on the indicator board. Names of places are shown by a green arrow. The location of team members and enemy units are highlighted by selecting 'People'. They are shown as brown men and black crosses respectively. If a settlement is shown as a green dot with white border, the enemy have captured it. The map magnification may be increased by clicking on the left mouse button, and decreased by clicking on the right. When you have found Stark and his nearest colleague, select 'Close Map'.

ACTION MODES

Select the Decisions Display icon from the Personality Display. The Decisions Display shows all options which are open to you.

SKIING MODE

Select the Skiing icon. This accesses the Skiing 3D action mode, where you view the landscape through Stark's goggles. Please note that the action modes can be paused at any time by pressing 'P' on the keyboard.

Clicking on the left mouse button sets you walking. Your walking speed may be increased by pushing forward on the mouse. When you meet a downwards slope you may start skiing properly, and your speed will increase quickly. Move the mouse left and right to steer, and click on the right mouse button to stop. The mini-map displayed shows your surrounding area, showing buildings and settlements as white dots. You should ski in the direction of your nearest colleague. You may refer to the Main Map at any time by pressing 'M' on the keyboard.

If at any time you hear a low-pitched drone, it signifies that the enemy are nearby. It is the sound of a vehicle engine. The green lights below the goggles will flash to indicate the vehicle's direction relative to you. If you spot a vehicle, stop skiing by clicking the right mouse button and press the 'S' key to toggle to Sniping mode. Here you view the landscape through Stark's rifle sights. Line up the enemy vehicle on the cross-hairs and press the Space Bar to fire bullets.

Pressing the 'S' key will return you to skiing. Pressing the Space Bar whilst skiing will throw a grenade directly ahead of you. Once you draw near to a building or settlement, press 'X' on the keyboard to return to the Decisions Display. You will have the option to enter any buildings which are nearby.

ABOUT BUILDINGS

Every building in Midwinter has a specific function. If you are in a settlement, once you have selected the Enter Buildings icon you will have a choice of building to enter. If a building icon has a red person next to it on the choice screen, it contains a recruit or potential recruit. If you enter this building, by clicking on it, you will have the option to join forces with this person. To find your colleagues reply, click on his portrait. If he agrees to join, you will have two characters available to control, and further options will be open to you.

Characters are controlled independently whilst performing most functions, and the brown watches you will have seen throughout the game shows each characters' personal time. The blue watch shows the time at which watches must next be synchronized, at which point a Situation Report will be received, telling you how well you are doing. Once a character's personal time exceeds the Report Time, he will be unable to perform in any action mode until watches have been synchronized. This is effected by clicking on the 'Synchronize Watches' icon on the Team Display.

BUGGY MODE

If you manage to find a garage, you will have the opportunity to drive a Snow-Buggy. Enter the garage and select the appropriate icon. You will view the landscape through the buggy's windscreen. The speed of the buggy is controlled by pushing the mouse forwards (faster) or backwards (slower), and its direction by moving the mouse left or right. The buggies are armed with a variety of missiles, fired by clicking on right or left mouse buttons or the space bar on the keyboard. You will encounter enemy vehicles in the same way as when you were skiing.

CABLE-CAR MODE

On entering a cable-car station, selecting the cable-car icon allows you to travel up mountainsides quickly and safely. The cable-car will automatically leave the station and travel to its destination. On arriving at the top station, you will be able to hang-glide back down the mountain by selecting the appropriate icon.

HANG-GLIDER MODE

The view seen whilst hang-gliding is that of the pilot, with the canopy filling the top of the screen. The launch sequence is effected by clicking the left mouse button. Take off is achieved at speeds in excess of 24 mph. The hang-glider controls are similar to that of an aircraft. Pushing forwards on the mouse lowers the nose, causing the glider to lose height and accelerate. Pulling back on the mouse lifts the nose, gaining height but losing speed. The direction of the glider is controlled by moving the mouse left or right. Holding down the space bar on the keyboard allows you to view the ground at an angle of 45 degrees. Missiles are fired by clicking on the left mouse button. If the speed of the glider drops below 15 mph, you will stall - with disastrous results! Landing the glider requires you to steer close to the ground at a narrow angle, gently descending as you keep the wing-tips level. Once you have landed, you may return to the Decisions Display by pressing 'X' on the keyboard.

ABOUT CHARACTERS....

Every character will need to rest, eat and sleep from time to time. Keep an eye on your Muscle Power indicator. If this drops to zero you will faint. Characters may become injured, but can receive first-aid from friends. Extra supplies of weapons and fuel can be found at various buildings, and some provide shelter and a good vantage point for sniping.

AND FINALLY....

Midwinter is a game with endless strategic possibilities. You will find it nearly impossible to win unless you recruit help. Your ultimate objective is to destroy Masters' HQ by blowing it up. You will need to learn the techniques of sabotaging buildings to aid you in your progress to your goal, and to finally destroy the enemy. For the ultimate challenge, allow the enemy full fire-power by selecting 'Bombers' and 'Mortars'. Good Luck!

GAME CONTROLS

Midwinter can be controlled with a mouse, joystick or keyboard. You are strongly recommended to use the mouse if you have one.

MOUSE CONTROLS

Pushing the mouse left, right, forwards and backwards will move you in those directions (In the Action Modes). The left and right mouse buttons have a variety of uses, and are as described in the text above.

JOYSTICK CONTROL

This behaves in the same manner as the mouse, although owners of joysticks with only one button will have to use the ',' key on the keyboard to perform the actions of the right mouse button. (The fire button on the joystick behaves as the left mouse button).

KEYBOARD CONTROL

Midwinter may be played entirely on the keyboard if necessary. Direction is controlled by using the numeric keypad. The keys are as follows:

UP	8
DOWN	2
LEFT	4
RIGHT	6
LEFT BUTTON	< (Less than)
RIGHT BUTTON	> (More than)

ADDITIONAL CONTROLS

The following additional keys are used in the game:

P	Taggles pause on and off.
X	Exits any Action Mode.
H	Activates Help sequence.
M	Accesses Main Map from any Action Mode.
S	Taggles between skiing and sniping.
A	Ahead view (In cable-car)
B	Behind view (In cable-car)
R	Right view (In cable-car)
L	Left view (In cable-car)

MIDWINTER

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

IMPORTANT - DANS UN SOUCI DE PROTECTION ANTI-VIRUS, ÉTEIGNEZ VOTRE ORDINATEUR ET ATTENDEZ AU MOINS DIX SECONDES AVANT DE LE RALLUMER.

ATARI ST/E & COMMODORE AMIGA

- Insérez la disquette Master et allumez l'ordinateur. Le jeu se met à charger automatiquement.

IBM PC & COMPATIBLES

- Amorcez votre ordinateur à l'aide d'une disquette MS-DOS.
- A l'apparition de l'invite du système, ouvrez le lecteur de disquette approprié (à l'aide de A: [RETURN] par exemple).
- Tapez 'MIDWINT' et appuyez sur RETURN.

INSTRUCTIONS DE JEU

Midwinter est un jeu stratégique extrêmement complexe. Il est facile à apprendre, mais difficile à maîtriser. Beaucoup de ses écrans comportent des icônes facilement identifiables, dont les fonctions sont décrites en détail ultérieurement. Une fois le jeu chargé, sélectionnez le mode 'Training' (entraînement) de l'écran Options de jeu pour vous familiariser avec les concepts du jeu.

SCÉNARIO

Vous contrôlez le capitaine John Stark, chef de la Free Village Peace Force (l'armée pacifique des villages libres), l'agence chargée de faire respecter la loi sur l'île de Midwinter. Les armées ennemies sous le commandement du diabolique général Masters ont établi leur base dans le sud-est et essaient de s'emparer de vos centrales thermiques qui alimentent toute l'île. Votre objectif est de recruter des membres du F.V.P.F (ils sont 32 en tout) et d'en finir une bonne fois pour toutes avec le général Masters en détruisant son quartier général à Shining Hollow.

MODE ENTRAÎNEMENT

Cliquez sur le portrait du capitaine Stark dans l'affichage de l'équipe pour accéder à sa personnalité. L'écran Personnalité de chaque membre de l'équipe fournit des informations cruciales sur les aptitudes et les traits de caractère. Une interaction parfaite des 32 membres de la F.V.P.F. est la clé de la réussite. Vous devez déplacer Stark dans l'île pour qu'il rencontre d'autres personnes et, avec un peu de chance, qu'il les recrute.

Sélectionnez l'icône de la carte principale pour vérifier où se trouve Stark. La carte montre des endroits ayant une importance stratégique sous la forme de points verts qui peuvent être mis en valeur en sélectionnant les boutons du tableau indicateur. Les noms des endroits apparaissent lorsque le curseur se positionne sur eux. La position de Stark est symbolisée par une flèche verte. Les membres de l'équipe et les unités ennemies sont localisées en sélectionnant 'People' (gens) et sont symbolisés respectivement par des hommes en marron et des croix noires. Si une cité apparaît sous la forme d'un point vert bordé de blanc, cela signifie que l'ennemi s'en est emparé. La carte peut être agrandie par un clic avec le bouton gauche de la souris et réduite par un clic sur le bouton droit. Une fois que vous avez trouvé Stark et son collègue le plus proche, sélectionnez "Close Map" (fermer carte).

MODES ACTION

Sélectionnez l'icône écran Décisions depuis l'écran Personnalité : vous y verrez toutes les options qui s'offrent à vous.

MODE SKI

Sélectionnez l'icône Ski qui vous permet d'accéder à un mode action Ski 3-D où vous pouvez voir le paysage à travers les lunettes protectrices de Stark. Notez que les modes action peuvent être interrompus à tout moment en appuyant sur la touche 'P' du clavier.

Vous vous mettez à marcher lorsque vous cliquez avec le bouton gauche de la souris. Vous augmentez votre vitesse en poussant la souris vers l'avant. Lorsque vous rencontrez une pente, vous commencez à skier correctement et prenez rapidement de la vitesse. Déplacez la souris à gauche et à droite pour vous diriger et cliquez avec le bouton droit pour vous arrêter. La mini-carte qui s'affiche montre le paysage environnant et représente les bâtiments et cités par des points blancs. Vous skiez en direction de votre collègue le plus proche. Vous pouvez vous reporter à la carte principale à tout moment en appuyant sur la touche 'M' du clavier.

Si, à un moment donné, vous entendez un vrombissement assourdissant, cela signifie que l'ennemi est tout près. C'est le bruit d'un moteur. Les voyants verts en dessous des lunettes protectrices se mettent à clignoter pour indiquer que le véhicule se dirige vers vous. Si vous détectez un véhicule, arrêtez-vous de skier en cliquant avec le bouton droit de la souris et appuyez sur la touche 'S' pour passer en mode Tir (en restant caché). Vous voyez alors le paysage par le viseur du fusil de Stark. Alignez le véhicule ennemi sur le réticule et appuyez sur la barre d'espacement pour tirer.

En appuyant sur la touche 'S' vous retournez skier. Si vous appuyez sur la barre d'espacement tout en skiant, vous lancez une grenade droit devant vous. Une fois que vous avez tiré sur un bâtiment ou une cité, appuyez sur la touche 'X' pour retourner à l'écran Décisions. Vous aurez la possibilité d'entrer dans des bâtiments qui sont à proximité.

À PROPOS DES BÂTIMENTS...

Chaque bâtiment dans Midwinter a une fonction spécifique. Si vous vous trouvez dans une cité après avoir sélectionné l'icône Entrer dans des bâtiments, vous aurez un choix de bâtiments dans lequel vous pourrez pénétrer. Si un personnage rouge est à côté d'une icône de bâtiment, cela signifie que ce bâtiment contient une recrue ou une recrue potentielle. Cliquez sur ce bâtiment pour y entrer et une option vous donnera la possibilité de "rejoindre" l'armée avec ce personnage. Pour connaître la réponse de votre collègue, cliquez sur son portrait. S'il consent, vous aurez deux personnages à contrôler et d'autres options s'offriront à vous.

Les personnages sont contrôlés indépendamment tout en appliquant la plupart des fonctions et les montres marron que vous voyez tout au long du jeu indiquent le temps de chacun d'eux. Le montre bleue indique l'heure à laquelle les montres devront être synchronisées prochainement, et à ce moment-là vous recevrez un rapport de situation qui vous indiquera vos performances. Si le temps d'un personnage excède le temps du rapport, il sera dans l'incapacité d'agir dans n'importe quel mode d'action jusqu'à ce que les montres soient synchronisées. Pour effectuer cette opération, cliquez sur l'icône 'Synchroniser montres' de l'écran Equipe.

MODE BUGGY

Si vous réussissez à trouver un garage, vous aurez la chance de conduire un buggy des neiges. Entrez dans le garage et sélectionnez l'icône appropriée. Vous verrez le paysage à travers le pare-brise du buggy. La vitesse du buggy se conforme aux mouvements de la souris : en avant pour accélérer, en arrière pour ralentir et sa direction est celle de la souris, à gauche ou à droite. Les buggies sont armés d'une variété de missiles que vous tirez en cliquant sur le bouton droit ou gauche ou en appuyant sur la barre d'espacement. Vous rencontrerez des véhicules ennemis comme dans le mode ski.

MODE TÉLÉPHÉRIQUE

En entrant dans la station de téléphérique, sélectionnez l'icône correspondante et vous serez transporté au sommet des montagnes rapidement et en toute sécurité. Le téléphérique quitte automatiquement la station et se dirige vers sa destination. En arrivant au sommet, vous serez en mesure de descendre en deltaplane en sélectionnant l'icône appropriée.

MODE DELTAPLANE

La vue depuis le deltaplane est celle du pilote, avec la voiture qui remplit le haut de l'écran. Le lancement s'effectue en cliquant avec le bouton gauche de la souris. Le décollage a lieu à une vitesse dépassant 38.5 Km/h. Les contrôles du deltaplane sont similaires à ceux d'un avion. En poussant la souris vers l'avant, vous abaissez le nez en perdant de l'altitude mais en accélérant. En tirant la souris vers l'arrière, vous levez le nez en gagnant de l'altitude mais en perdant de la vitesse. La barre de direction suit les mouvements de la souris, à gauche ou à droite. En maintenant la barre d'espacement enfoncée, vous pouvez voir le sol sous un angle de 45 degrés. Pour lancer des missiles, cliquez sur le bouton gauche de la souris. Si la vitesse du deltaplane descend au-dessous de 24km/h, celui-ci décrochera - ce qui aura des conséquences catastrophiques! L'atterrissage du deltaplane exige que vous vous approchiez du sol à un angle réduit en maintenant les ailes à l'horizontale. Après avoir atterri, vous pouvez retourner à l'écran Décisions en appuyant sur la touche 'X'.

À PROPOS DES PERSONNAGES

Chaque personnage a besoin de se reposer, de manger et de dormir de temps à autre. Surveillez votre indicateur de puissance musculaire. S'il tombe à zéro, vous perdez connaissance. Il peut arriver que les personnages soient blessés, des amis approvisionnements supplémentaires en armes et en carburant, d'autres offrent un abri et une position avantageuse pour tirer sans être vu.

ET ENFIN...

Midwinter est un jeu qui offre des possibilités stratégiques infinies. Il vous sera presque impossible de gagner à moins de chercher de l'aide. Votre objectif final est de détruire le Q.G. en le faisant sauter. Il vous faudra apprendre les

techniques de sabotage des bâtiments pour atteindre votre but et anéantir l'ennemi. Pour cet ultime défi, affrontez la puissance intégrale de tir de l'ennemi en sélectionnant 'Bombardiers' et 'Mortiers'. Bonne chance!

CONTRÔLES DU JEU

Midwinter peut être contrôlé avec une souris, un joystick ou le clavier. L'utilisation d'une souris est fortement recommandée.

SOURIS

Déplacez la souris vers la gauche, la droite, l'avant et l'arrière pour aller dans les directions correspondantes (en modes action). Les boutons gauche et droit ont diverses fonctions comme décrit ci-dessus.

JOYSTICK

Il se comporte comme la souris et, comme il a un bouton unique, le joueur devra utiliser la touche '>' du clavier pour déclencher les mêmes actions que le bouton droit de la souris. (Le bouton droit du joystick a les mêmes fonctions que le bouton gauche de la souris.)

CLAVIER

Il est possible de jouer à Midwinter entièrement à partir du clavier. La direction est contrôlée à l'aide des touches du pavé numérique. Les touches sont les suivantes:

Haut	8
Bas	2
Gauche	4
Droite	6
Bouton gauche	< (inférieur à)
Bouton droit	> (supérieur à)

CONTRÔLES SUPPLÉMENTAIRES

Les touches supplémentaires suivantes sont utilisées dans le jeu:

P	Active/désactive interruption du jeu
X	Sort d'un mode action
H	Active l'écran Aide
M	Fait accéder à la carte principale depuis un mode action
S	Bascule entre le mode ski et tir
A	Vue avant (dans téléphérique)
B	Vue arrière (dans téléphérique)
R	Vue à droite (dans téléphérique)
L	Vue à gauche (dans téléphérique)

MIDWINTER

LADEANLEITUNG

ACHTUNG! SCHALTEN SIE IHREN COMPUTER ZUM SCHUTZ VOR VIREN FÜR MINDESTENS ZEHN SEKUNDEN AB, BEVOR SIE IHN WIEDER EINSCHALTEN.

ATARI ST/E UND COMMODORE AMIGA

- Programmdiskette einlegen und Computer einschalten. Das Spiel wird automatisch geladen.

IBM PC UND IBM-KOMPATIBLE COMPUTER

- Starten Sie Ihren Computer mit einer MSDOS-Systemplatte.
- Wenn das Aufforderungszeichen erscheint, geben Sie das Diskettenlaufwerk an (Beispielsweise mit A: [RETURN-TASTE]).
- Geben Sie MIDWINTR ein und drücken Sie die RETURN-TASTE

SPIELANLEITUNG

Midwinter ist ein hochkomplexes strategisches Spiel. Es ist leicht zu erlernen, jedoch schwierig zu meistern. Viele Bildschirmdarstellungen werden von leicht zu erkennenden Icons gesteuert. Ihre Funktion wird später erläutert. Nachdem das Spiel geladen ist, wählen Sie den "Trainingsmodus" von der Spieloptionstafel, um sich mit den Konzepten des Spiels vertrautzumachen.

SZENARIO

Sie steuern Captain John Stark, den Chef der Free Villages Peace Force, der Exekutive auf der Insel Midwinter. Feindliche Kräfte unter der Führung des bösen Generals Masters haben sich im Süd-Osten der Insel eine Basis geschaffen und versuchen, die über die ganze Insel verstreuten Hitzeminen zu erobern. Ihr Ziel besteht darin, die Mitglieder der F.V.P.F. (insgesamt 32) zu sammeln und schließlich General Masters eine Niederlage zu bereiten, indem sein Hauptquartier in Shining Hollow zerstört wird.

TRAINING

Vom Team-Display klicken Sie Captain Starks Portrait, um sein Persönlichkeitsdisplay zu öffnen. Aus allen Persönlichkeitsdisplays des Teams erfahren Sie wichtige Informationen zu den jeweiligen Fähigkeiten und Eigenschaften der Mitglieder. Das erfolgreiche Zusammenwirken der 32 Mitglieder der F.V.P.F. ist der Schlüssel zum Erfolg. Sie müssen Stark auf der Insel herumbewegen, damit er die anderen treffen und hoffentlich für die Aktion gewinnen kann.

Selektieren Sie das Icon der Hauptkarte, um herauszufinden, wo sich Stark befindet. Die Karte zeigt strategisch wichtige Punkte in grüner Farbe an. Diese können durch Selektieren der Knöpfe auf der Anzeigetafel hervorgehoben werden. Die Namen der Orte werden gezeigt, wenn der Bildschirmzeiger über sie bewegt wird. Der Aufenthalt von Stark wird mit einem grünen Pfeil angezeigt. Durch Selektieren von "People (Leute)" werden die Teammitglieder aber auch feindliche Einheiten hervorgehoben. Die Anzeige erfolgt in Form von braunen Männer bzw. als Blockkreuze. Wird eine Siedlung als grüner Punkt mit weißer Umrandung angezeigt, so ist sie vom Feind eingenommen worden. Mit dem linken Mausknopf kann die Kartenvergrößerung erhöht und mit dem rechten Mausknopf verringert werden. Wenn Sie Stark und seinen engsten Vertrauten gefunden haben, selektieren Sie "Close Map" (Karte schließen).

AKTIONSMODI

Selektieren Sie das Icon Decisions Display (Entscheidungsdisplay) vom Persönlichkeitsdisplay. Das Entscheidungsdisplay zeigt ihnen alle Optionen, die Ihnen zur Verfügung stehen.

SKI-MODUS

Selektieren Sie das Ski-Icon. Sie kommen zum 3-D-Ski-Aktionsmodus, bei dem Sie die Landschaft durch die Brille von Stark sehen. Beachten Sie, daß die Aktionsmodi jederzeit mit [P] auf der Tastatur unterbrochen werden können.

Wenn Sie den linken Mausknopf drücken, gehen Sie zu Fuß. Ihre Geschwindigkeit können Sie erhöhen, wenn Sie die Maus vorwärts bewegen. Wenn Sie zu einem Abhang kommen, können Sie mit dem Skifahren beginnen. Dabei steigt Ihre Geschwindigkeit schnell an. Zum Steuern bewegen Sie die Maus nach links und rechts. Wenn Sie anhalten wollen, klicken Sie den rechten Mausknopf. Die dargestellte Minikarte zeigt die Umgebung. Dabei werden Gebäude und Siedlungen als weiße Punkte dargestellt. Sie sollten in Richtung des nächsten eigenen Mannes skilauen. Sie können jederzeit durch Drücken von [M] auf der Tastatur Auskunft von der Hauptkarte holen.

Wenn Sie irgendwann ein dumpfes Dröhnen hören, dann sind die Feinde nicht mehr weit. Es sind feindliche Fahrzeuge. Die grünen Lampen unter der Brille leuchten auf, um Ihnen die Bewegungsrichtung der feindlichen Fahrzeuge, bezogen auf Ihren Standort, anzuzeigen. Wenn Sie ein Fahrzeug ausmachen, klicken Sie den rechten Mausknopf, um das Skifahren einzustellen. Dann drücken Sie die Taste [S], um zum Sniping-Modus (Scharfschütze) zu kommen. Jetzt sehen Sie die Landschaft durch Starks Gewehrvisier. Bringen Sie das Fadenkreuz auf das feindliche Fahrzeug und drücken Sie [Leertaste], um Feuer zu geben.

Mit der Taste [S] kommen Sie zum Skifahren zurück. Wenn Sie die [Leertaste] beim Skifahren drücken, dann fällt direkt vor Ihnen eine Granate. Wenn Sie zu einem Gebäude oder einer Siedlung kommen, können Sie mit [X] zurück zum Entscheidungsdisplay. Dann haben Sie die Möglichkeit, eines der in der Nähe befindlichen Gebäude zu betreten.

ZU DEN GEBÄUDEN...

Jedes Gebäude bei Midwinter hat eine spezifische Funktion. Wenn Sie sich in einer Siedlung aufhalten und das Icon "Enter Buildings" (Gebäude betreten) selektiert haben, dann haben Sie die Wahl zwischen verschiedenen Gebäuden. Wenn auf dem Gebäudewahldisplay neben dem Gebäude ein roter Mann erscheint, dann ist das ein rekrutiertes Teammitglied oder ein potentielles Teammitglied. Wenn Sie das Gebäude betreten, was Sie durch Klicken auf dem Gebäude tun, dann haben Sie die Wahl, Kräfte mit dieser Person zu "verbinden". Sie müssen nun auf seinem Portrait klicken um seine Antwort zu erfahren. Wenn er sich dem Team anschließt, dann haben Sie bereits zwei Mann zu steuern, und es stehen Ihnen weitere Optionen offen.

Bei der Erfüllung der Funktionen werden die Personen unabhängig von einander gesteuert. Deshalb sehen Sie während des Spiels braune Uhren, die die persönliche Zeit jedes einzelnen anzeigen. Die blaue Uhr zeigt die Zeit an, zu der die Uhren das nächste Mal synchronisiert werden müssen, an welchem Punkt Sie einen Situationsbericht erhalten, und sie teilt Ihnen auch ihre Ergebnisse mit. Wenn die persönliche Zeit eines Teammitglieds die Berichtszeit überschreitet, so kann derjenige in keinerlei Aktionsmodi mitwirken, bevor nicht die Uhren synchronisiert worden sind. Dazu klicken Sie auf dem Icon "Synchronize Watches" (Uhrenvergleich) auf dem Teamdisplay.

BUGGY-MODUS

Wenn Sie eine Garage finden, erhalten Sie Gelegenheit, einen Schneebuggy zu fahren. Gehen Sie in die Garage und selektieren Sie das entsprechende Icon. Sie sehen dann die Landschaft durch die Windschutzscheibe des Buggys. Die Geschwindigkeit des Buggys steuern Sie, indem Sie die Maus von sich weg (schneller) oder zu sich hin (langsamer) bewegen. Die Richtung wird entsprechend durch Bewegen der Maus nach links bzw. rechts bestimmt. Die Buggys sind mit verschiedenen LFK bewaffnet. Das Abfeuern erfolgt durch Klicken des rechten oder linken Mausknopfes bzw. mit der Leertaste. Sie treffen auch, wie beim Skifahren, auf feindliche Fahrzeuge.

SEILBAHN-MODUS

Wenn Sie in die Spielbahnstation gehen und das Icon für Seilbahn selektieren, können Sie schnell und sicher in die Berge gelangen. Die Seilbahn fährt automatisch ab und erreicht ihr Ziel. Nach Ankunft auf der obersten Station sind Sie in der Lage, nach Wahl des entsprechenden Icons mit einem Drachen wieder nach unten zu gleiten.

DRACHENFLIEGER-MODUS

Beim Drachenfliegen erleben Sie die Aussicht des Piloten. Die Drachenplane sehen Sie oben auf dem Bildschirm. Der Ablauf beginnt nach Klicken des linken Mausknopfes. Bei Geschwindigkeiten über 24 Meilen pro Stunde können Sie abheben. Die Steuerung eines Drachengleiters ist ähnlich der eines Flugzeugs. Wenn Sie die Maus von sich wegbewegen, wird die Nase abgesenkt. Dadurch verliert der Drachengleiter an Höhe und gewinnt an Geschwindigkeit. Bewegen Sie die Maus zu sich hin, gewinnen Sie an Höhe, verlieren dafür aber an Geschwindigkeit. Die Flugrichtung des Drachengleiters wird durch Bewegen der Maus nach links und rechts gesteuert. Wenn Sie die Leertaste gedrückt halten, können Sie die Landschaft unter einem Winkel von 45 Grad sehen. Lenkflugkörper werden durch Klicken des linken Mausknopfes abgefeuert. Wenn die Geschwindigkeit des drachengleiters unter 15 Meilen pro Stunde abfällt, geraten Sie in eine kritische Flugsituation mit katastrophalen Folgen! Um mit dem Drachengleiter zu landen, müssen Sie ihn unter einem spitzen Winkel in Bodennähe steuern, die Flügelenden gerade halten und gleichmäßig absinken. Nach dem Landen können Sie mit [X] auf der Tastatur zum Entscheidungsdisplay zurückkehren.

ZU DEN MITKÄMPFERN...

Jeder muß von Zeit zu Zeit ausruhen, essen und schlafen. Achten Sie deshalb auf den Muskelkraft-Anzeiger. Wenn er auf Null abfällt, fallen Sie in Ohnmacht. Wird ein Teammitglied verletzt, so können ihm die Mitkämpfer erste Hilfe erweisen. In verschiedenen Gebäuden können Sie Zusatzvorräte an Waffen und Kraftstoff finden. Einige bieten Unterkunft, aber auch eine gute Position zum Schießen aus dem Hinterhalt.

UND SCHLIESSLICH...

Midwinter ist ein Spiel mit unendlich vielen strategischen Möglichkeiten. Sie werden sehen, daß es fast unmöglich ist zu gewinnen, wenn Sie keine Helfer rekrutieren. Ihr Endziel ist es, das Hauptquartier von Master zu zerstören, indem Sie es in die Luft sprengen. Sie müssen sich die Technik des Sprengens von Gebäuden aneignen, damit Sie in Richtung auf Ihr Ziel vorankommen und schließlich den Feind vernichten. Die größte Herausforderung ist dann schließlich für Sie, dem Feind volle Feuerkraft zu erlauben. Dazu müssen Sie "Bombers and Mortars" (Bombenflugzeuge und Mörser) selektieren. Viel Erfolg!

STEUERN DES SPIELS

Midwinter kann mit Maus, Joystick oder der Tastatur gesteuert werden. Wir empfehlen aber nachdrücklich, das Spiel mit der Maus zu steuern, so Sie eine haben.

STEUERN MIT MAUS

Durch Bewegen der Maus nach links und rechts, nach vorn und zurück bewegen Sie sich in ebendiesen Richtungen (in den Aktions-Modi). Für den linken und rechten Mausknopf gibt es eine Vielzahl an Verwendungsmöglichkeiten, wie im Text oben beschreiben.

STEUERN MIT JOYSTICK

Dieser wirkt in gleicher Weise wie eine Maus. Bei Joysticks mit nur einem Knopf muß aber die Taste [>] auf der Tastatur genutzt werden, um die Handlungen mit dem rechten Mausknopf ausführen zu können. (Der Feuerknopf am Joystick wirkt in gleicher Weise wie der links Mausknopf.)

STEUERN MIT TASTATUR

Wenn nötig, kann Midwinter auch vollständig von der Tastatur aus gespielt werden. Die Richtungssteuerung erfolgt mit der numerischen Tastatur. Die Tasten wirken wie folgt:

HOCH	8
NACH UNTEN	2
LINKS	4
RECHTS	6
LINKER KNOFF	< (Weniger als)
RECHTER KNOFF	> (Mehr als)

ZUSÄTZLICHE STEUERUNGEN

Im Spiel werden die folgenden Tasten zusätzlich genutzt:

P	Pause ein/aus
X	Verlassen der Aktions-Modi
H	Aktivierung Help
M	Hauptkarte in allen Aktions-Modi
S	Skifahren/Scharfschütze
A	Blick voraus (Seilbahn)
B	Blick zurück (Seilbahn)
R	Blick nach rechts (Seilbahn)
L	Blick nach links (Seilbahn)

MIDWINTER

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

IMPORTANTE - PER PROTEGGERE IL COMPUTER DA EVENTUALI VIRUS, SPEGNERLO PER ALMENO DIECI SECONDI.

ATARI ST/E O COM:MODEORE AMIGA

- Inserire il Master Disc (disco di gestione) ed accendere il computer. Il gioco si caricherà automaticamente.

IBM PC & COMPATIBILI

- Avviare il computer usando un disco di sistema MSDOS.
- All'apparire del prompt di sistema collegarsi all'unità flessibile adatta (per esempio, usando A: [RETURN]).
- Digitare 'MIDWINTR' e premere RETURN.

ISTRUZIONI DI GIOCO

Midwinter è un gioco di alta e complessa strategia. Imparare è facile, difficile è dominare. Molti schermi sono guidati da icone facilmente individuabili, le cui funzioni verranno descritte più dettagliatamente in seguito. Una volta caricato il gioco, selezionare la modalità 'Training' (Allenamento) dallo schermo delle Opzioni di gioco, per prendere familiarità con i concetti del gioco.

THE FOLLOWING TITLES ARE ALSO AVAILABLE IN THE KIXX XL RANGE

TITLES	ATARI ST	AMIGA	PC 3.5"
BATTLEHAWKS 1942™	£14.99	£14.99	£14.99
INDIANA JONES™ and the Last Crusade - The Graphic Adventure	£14.99	£14.99	£15.99
FUTURE WARS	£12.99	£12.99	£12.99
ZAK McKRACKEN and the Alien Mindbenders™	£12.99	£12.99	£12.99
World Class LEADER BOARD™ - The Series	-	-	£12.99

WATCH OUT FOR FURTHER NEW RELEASES IN 1993!

Available from all good computer retail outlets. Should you encounter any difficulties in obtaining any of the titles listed, contact KIXX on 021 625 3311.

For hardware compatibilities, please refer to the box or alternatively contact KIXX on 021 625 3311. KIXX reserve the right to change the recommended retail price without prior notification.



**KIXX, Units 2/3, Holford Way, Holford,
Birmingham B6 7AX. Telephone: 021 625 3311.**